

UNITÀ DI APPRENDIMENTO - Cl. 1° Scuola Secondaria di I Grado	
Denominazione	RECIPROC@MENTE per andare oltre: ali, zanne e cuore.
Motivazione	Il senso della presente unità poggia sulla necessità di creare una comunità di classe maggiormente coesa, all'interno della quale agiscano la cooperazione e la collaborazione del gruppo, la capacità di compiere scelte personali mettendo le proprie potenzialità al servizio degli altri, la propensione a supportare l'altro in un arricchimento vicendevole.
Finalità	Diversità, amicizia, crescita vicendevole all'interno di un legame profondo che deve fare da guida nella società: partendo dalla lettura in classe del testo narrativo "La gabbianella ed il gatto che le insegnò a volare", si intenderà condurre i singoli discenti a comprendere meglio e a rinforzare il concetto che l'amicizia contribuisce a far superare le difficoltà, rendendo le potenziali diversità di ognuno una ricchezza per gli altri. Il viaggio immersivo all'interno di un testo che coniuga le caratteristiche tipiche di un romanzo con il potere evocativo di una parabola rappresenta uno strumento ideale in grado di condurre con intelligenza e curiosità verso momenti di crescita personale e sociale, superando eventuali diffidenza e timori iniziali.
Prodotti	Scrittura creativa di un testo narrativo che mantenga la tematica o messaggio scelto, ma che possa essere tradotto in un video-racconto con l'applicativo Canva.
Competenze chiave/competenze culturali	
La comunicazione nella madrelingua	Evidenze osservabili (Traguardi di competenza) L'alunno: ✓ Legge testi di vario genere e trae le informazioni adatte allo scopo. Descrive luoghi, situazioni e persone. ✓ Interviene in una conversazione in classe o nel gruppo. ✓ Ascolta e prende appunti. ✓ Scrive testi semplici in modo chiaro. ✓ Valuta le informazioni e utilizza la lingua in modo efficace per argomentare
Competenze digitali	✓ Utilizza strumenti digitali per comunicare e collaborare con altri. ✓ Utilizza e condivide contenuti digitali, come testi, immagini, video e presentazioni, utilizzando diversi strumenti e piattaforme.
Imparare ad imparare	✓ Acquisisce, interpreta e rielabora le informazioni apprese. ✓ Individua collegamenti e relazioni. ✓ Trasferisce in contesti nuovi le conoscenze e le abilità apprese.
Competenze sociali e civiche	✓ Assume responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppa comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
Spirito di iniziativa e di imprenditorialità	✓ Assume e porta a termine compiti e iniziative.
Consapevolezza ed espressione culturali	✓ Utilizza e adatta linguaggio e comportamento in base al contesto culturale.
ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenze di base in madrelingua -Usare con padronanza la lingua italiana per comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, esprimere le proprie idee, adottando un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	-Caratteristiche fondamentali dei testi d'uso -Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione. -Lessico di base e lessico specialistico.
Competenza digitale -Utilizzare strumenti digitali, software ed altri strumenti. -Utilizzare strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni. -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare testi/immagini/video e produrre documenti in diverse situazioni.	- Procedure di utilizzo di programmi informatici per fare ricerche, comunicare e realizzare un elaborato multimediale.
Imparare ad imparare -Confrontare le informazioni e selezionarle in base all'utilità. -Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e utilizzare le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi.	-Metodologie e strumenti per organizzare le informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. - Strategie di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
Consapevolezza ed espressione culturali -Sapere collocare fatti ed eventi nel tempo e nello spazio. -Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni. -Esprimere idee, emozioni e esperienze attraverso diverse forme artistiche. -Riconoscere il significato principale delle varie culture/lingue/codici espressivi. -Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi, seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa.	-Conoscere fatti e personaggi. -Comprendere il contesto storico e culturale in cui le opere artistiche e le espressioni culturali sono state create.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO - Cl. 1° Scuola Secondaria di I Grado	
Competenza in materia di cittadinanza -Riconoscere e valorizzare l'unicità e le potenzialità di ognuno, -Promuove la coesione sociale, il rispetto delle diversità e la lotta contro l'esclusione sociale, favorendo una società più inclusiva e accogliente. -Incoraggiare comportamenti responsabili e rispettosi, verso l'altro e l'ambiente.	-Conoscere i concetti di diversità, inclusione, uguaglianza e parità di genere. -Riconoscere e valorizzare le diverse culture presenti all'interno della società.
Utenti destinatari	Alunni delle classi I della Scuola Secondaria di I grado
Discipline coinvolte	Italiano, Arte, Tecnologia
Tempi	novembre
Metodologia	✓ Lezione dialogata ✓ Lettura animata e partecipata ✓ Brain storming ✓ Flipped classroom ✓ Problem solving ✓ Ricerche e lavori di gruppo ✓ Role-play ✓ Drammatizzazione individuale e di gruppo ✓ Presentazione ed utilizzo di strumenti e software digitali ed applicativi (Canva, Mentimeter...)
Risorse umane interne esterne	Risorse umane interne: docenti di italiano, arte, tecnologia
Strumenti, materiali e TIC	Libri di testo, materiale cartaceo e digitale fornito dal docente, strumenti per fare foto e video, Pc ed internet, Piattaforma Mentimeter, Software di editing video ed audio/App Canva, Google Classroom per la condivisione.
Spazio	Edificio ed aule scolastiche, laboratori.
Verifica e valutazione	Osservazioni libere del docente. Autovalutazione su piattaforma Mentimeter. Rubrica di valutazione del prodotto finale.

CONSEGNA AGLI STUDENTI	
Condivisione delle fasi progettuali dell'UdA con gli alunni destinatari del progetto didattico (prodotti, tempi, risorse, criteri di valutazione).	
TITOLO UDA	
RECIPROC@MENTE per andare oltre: ali, zanne e cuore.	
COSA SI CHIEDE DI FARE	
Attraverso la lettura animata e partecipata de la "STORIA DI UNA GABBIANELLA E DEL GATTO CHE LE INSEGNÒ A VOLARE", di Luis Sepùlveda (1996), sarete chiamati ad affrontare argomenti disciplinari attinenti alla struttura e alle caratteristiche del romanzo, ma soprattutto tematiche che investono la persona nella sua totalità. Il tutto dovrà, partendo dalla lettura, passare attraverso l'interiorità di ciascuno di voi/noi per riconnettersi ad aspetti valoriali, etici, civili che al giorno d'oggi meritano di essere messi allo scoperto. Al termine del percorso ci si riallacerà al punto di avvio (la storia ed il genere del romanzo) ma lo si farà realizzando una produzione creativa di una storia del tutto nuova che verrà declinata in un video-racconto realizzato con l'applicativo Canva o altri applicativi digitali; si sceglierà l'applicativo che renderà possibile sviluppare l'idea in modo semplice, intuitivo e collaborativo.	
IN CHE MODO	
Lavorerete in gruppi.	
QUALI PRODOTTI	
Partendo dal testo affrontato in classe, suddivisi in 4 gruppi, sarete chiamati ad ideare una storia a fumetti che educi al rispetto di sé e degli altri, valorizzando l'empatia, promuovendo la solidarietà e aiutando a costruire una visione del mondo più inclusiva e cooperativa. Successivamente procederete alla realizzazione del racconto in realtà aumentata attraverso l'applicativo Canva.	

CHE SENSO HA (A COSA SERVE, PER QUALI APPRENDIMENTI)

Attraverso questo lavoro imparerete a riflettere su alcuni temi come la centralità e la piena valorizzazione della persona, lo sviluppo del senso dell'identità personale, il riconoscimento e l'accettazione delle diversità come valore, la fedeltà alle promesse, la solidarietà, la collaborazione, l'aiuto reciproco, la voglia di crescere e la gioia della conquista, l'amore che ne deriva dal riuscire a proporsi come modelli positivi. La progettualità pensata terrà conto in modo particolare dell'educazione alla Cittadinanza, promuovendo la pratica educativa del "Prendersi cura", intesa come modo di essere cittadino capace di accogliere, ascoltare, aiutare, valorizzare se e l'altro per ciò che si è, riconoscendo le rispettive differenze e somiglianze, vivendo insieme in modo collaborativo. Scoprirete di essere capaci di agire mettendo in atto un nuovo modo di essere, cimentandovi con una richiesta digitale (realizzazione del racconto in realtà aumentata) per voi del tutto nuova.

TEMPI

La realizzazione del compito affidatovi vi vedrà impegnati in attività laboratoriali per tutto il mese di novembre rispettivamente alle ore di italiano, arte e tecnologia.

RISORSE (STRUMENTI, CONSULENZE, OPPORTUNITÀ...)

Libri di testo, materiale cartaceo e digitale fornito dal docente, strumenti per fare foto e video, Pc ed internet, Piattaforma Mentimeter, Software di editing video ed audio (iMovie), Software/App Canva, Google Classroom per la condivisione.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Osserveremo come lavorate in gruppo e da soli, la vostra partecipazione al confronto con gli altri, la vostra capacità di portare a termine i compiti assegnati, rispettando i tempi stabiliti e le modalità organizzative. Alla fine del lavoro sarete invitati ad esprimere un parere sui punti di forza e di debolezza del progetto e a dare un'indicazione sugli aspetti da migliorare.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: RECIPROC@MENTE per andare oltre: ali, zanne e cuore.
Coordinatore: Docente di italiano
Collaboratori : Docente di tecnologia e arte

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi previsti	Valutazione
1 INTRODUZIONE <i>Condivisione del tema e degli obiettivi</i>	Vengono illustrati l'UDA e i suoi obiettivi. -Brainstorming con gli alunni -Conversazione guidata -Dialogo aperto	LIM	Conversazioni libere su come organizzare il percorso, curiosità e partecipazione all'attività.	2 ore	Osservazione sistematica che testimoni il grado di interesse/entusiasmo e di partecipazione alla proposta da parte della classe.
2 ATTIVAZIONE	- Lettura animata della storia scelta "La gabbianella ed il gatto che le insegnò a volare", focalizzandosi su elementi come: trama, personaggi, ambientazione, temi, tecnica narrativa. - Interpretazione dei personaggi attraverso: 1.descrizione 2.riproduzione artistica 3.linguaggio espressivo-corporeo - Giochi di immedesimazione - Lavori a coppie nella ricerca di parole e azioni positive presenti nel testo ascoltato - Condivisione dei lavori svolti a coppie e scelta delle parole adatte a dare il titolo al proprio lavoro - Lavoro individuale di scrittura di un testo introspettivo che tocchi la tematica del "Cosa sento che attorno a me influenza positivamente o negativamente la creazione di un legame sincero con i miei compagni" - Brainstorming su: le parole e le azioni che feriscono vs le parole e le azioni che aiutano a crescere - Realizzazione di tavole grafiche in cui la contrapposizione fra	Testo che verrà fatto passare di volta in volta nelle mani dei vari lettori scelti. Materiale grafico-pittorico. LIM	Foto Video Produzioni testuali e grafiche	8 ore	Osservazione sistematica degli ins.ti coinvolti che renda testimonianza del grado di interesse/entusiasmo e di partecipazione alla proposta da parte della classe.

	linee, forme e colori finisce per creare un effetto personale armonico.				
3 RICERCA -AZIONE	Con la docente di italiano si lavora alla individuazione delle sequenze principali del romanzo e alla delineazione degli aspetti ritenuti principali da mettere in risalto nella stesura di un nuovo racconto. Successivamente ogni docente organizza l'attività nell'ambito della propria disciplina. La classe può essere suddivisa in più sottogruppi ed ognuno avrà le medesime richieste: -Scrivere un testo narrativo che mandi al lettore il medesimo messaggio "La diversità è una ricchezza da rispettare che arricchisce tutti"; -i protagonisti devono essere almeno 3; - il racconto deve essere facilmente traducibile in un video-racconto a fumetti (storytelling). Realizzati i testi si passerà alla lettura degli stessi e alla scelta del racconto da montare in video. A questo punto tutta la classe lavorerà sullo stesso testo in contemporanea, attraverso la realizzazione con l'AI delle scenette grafiche e attraverso la scrittura in fumetti dei testi che accompagneranno il racconto. Il docente di tecnologia presenta l'applicativo Canva ed i suoi utilizzi dal momento che sarà usato collettivamente per realizzare la storia digitale.	Materiale cartaceo e grafico-pittorico. Strumenti digitale e connessione internet.	Didascalie importanti Foto Video Registrazioni Testi Sequenze descrittive e grafiche.	8 ore	Griglie valutative e di autovalutazione rispetto all'attività di gruppo.
4 ELABORAZIONE- PRODUZIONE (link per visualizzare il prodotto realizzato)	Gli alunni, suddivisi a coppie o terzetti, sono chiamati a realizzare, alternandosi, il lapbook e, su Canva, la sequenza del racconto rielaborata e assegnata loro.	Materiale digitale, App e software (Interacty, Canva, iMovie), pc ed internet	Lapbook Racconto in realtà aumentata tramite Dilightex	10 ore	Valutazione dei prodotti Osservazione sistematica delle dinamiche di organizzazione e di interazione dei ragazzi fra loro

https://www.canva.com/design/DAGxE5-TtV0/IMKAp-PPWwn5uuHVuInWjw/edit?utm_content=DAGxE5-TtV0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	Gli alunni svolgono attività di: - scrittura creativa del testo da inserire all'interno di ogni sequenza; - rappresentazione grafica delle sequenze. In particolare si procederà alla: - Scelta del formato digitale (testo, ipertesto, animazione, audiolibro); - Trascrizione e digitalizzazione del testo; - Creazione di elementi multimediali (immagini realizzate anche con il ricorso all'AI, video, audio, elementi interattivi aggiunti al testo per arricchirlo e renderlo più coinvolgente); - Progettazione dell'interfaccia; - Sviluppo del prodotto digitale.				Autovalutazione del lavoro di gruppo tramite griglie.
5 SINTESI (Link per autovalutazione dello studente) https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPjIBB0aUVdEvdHuccdmHo770TkwaIdkONMF79SFMb1WrHeg/viwwform?usp=header	La classe presenta il proprio prodotto (lapbook e video-storia riscritta) alle altre classi.	LIM, internet, Piattaforma Google Format	Lapbook Racconto in realtà aumentata tramite Canva	2 ore	Valutazione: - Autovalutazione da parte degli studenti - prodotti realizzati - ricaduta sulla classe in termini di cooperazione, curiosità, entusiasmo - livello di interesse suscitato nella platea di uditori